
GRAN TURISMO/GEX 3
WARZONE 2100/FINAL FANTASY VII
CLUB PLAYSTATION
DINO CRISIS
ESTRATEGIAS
Año 1
#9
$ 2,90.
MAYDAY
COMICS
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS
ESTRATEGIA FINAL
DRIVER
TRUCOS ESPECIALES
APE ESCAPE
ESTRATEGIAS COMPLETAS
(1º PARTE)
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL 3
¡NOTAS EXCLUSIVAS!
MORTAL KOMBAT TRILOGY
ARMY MEN 3D
MEDIEVIL
ESTRATEGIA FINAL
00009
9 771514 184005
SENSACIONAL CONCURSO/TRUCOS/NOTAS/GAME MATE

FINAL FANTASY VII

¡¡Los trucos y ayudas que estabas esperando!!

Ancient Forest
Para poder llegar al Ancient Forest antes del disco 3, simplemente debés subir la colina montado sobre un chocobo negro, dorado o verde.

Cómo vencer al boss de Cosmo Canyon
Cuando llegues al boss que está dentro de las cuevas en Cosmo Canyon, todo lo que deberás hacer para vencerlo es atacarlo con el Phoenix Down y lo matarás instantáneamente.

Truco chocobo
Mientras estás corriendo los chocobos, mantené presionado L1+L2+R1+R2 para aumentar la velocidad. También podés aumentar su resistencia, presionando R1+R2. Al elegir un chocobo para correr, presioná L1, L2, R1, R2 o cualquier dirección para mover, ver más de cerca y rotar el chocobo que estás viendo.

Un fácil AP
Andá al bosque que está fuera de Mideel. Vagá por él hasta que puedas pelear contra los Head Hunters o los Caterpillars. Equipá a Cloud con una espada Apocalypse y a todos con una Rune Armlet. Si peleás contra un grupo de cuatro Head Hunters, ganarás 340 AP. Caterpillars y un grupo de tres Head Hunters, significam 240 AP. Equipá tantos 'ALL' y 'MAGIC PLUS' materia como te sea posible en la espada y la Rune Armlet.

Dinero y AP fáciles
Andá al desierto del platillo dorado y vagá por él durante un tiempo. Tarde o temprano, un pequeño hombre cactus aparecerá. No podrás derrotarlo con magia o armas, pero podrás vencerlo convocando chocobos o mogs. Si lográs matarlo, habrás ganado 10.000.

Huge Materia
Para obtener la Huge Materia en Rocket Town, presioná ○, □, X, X como el passcode. Existen cuatro Huge Materia que pueden reproducir otras materias, si pasás los requerimientos.

Azul • Debés tener a Bahamut y a Neo Bahamut. Llevalos hasta Cosmo Canyon y hablale a la Huge Materia Azul. Recibirás a Neo Bahamut Zero.

Amarilla • Debés tener las 13 Command Materias en nivel master y, luego, hablar con la Huge Materia Amarilla para recibir la Master Command Materia.

Roja • Debés tener las 16 Summon Materias en nivel master y hablar con la Huge Materia Roja. Recibirás la Master Summoning Materia.

Verde • Debés tener las 21 Magic Materias en nivel master y hablar con la Huge Materia Verde, para recibir la Master Magic Materia.

Prevenir ataques desde atrás
Si tu batalla comienza con un Back Attack (ataque por detrás), mantené presionado L1+R1 durante un momento y soltalos. Esto hará que te des vuelta antes de que tu oponente asente un golpe.

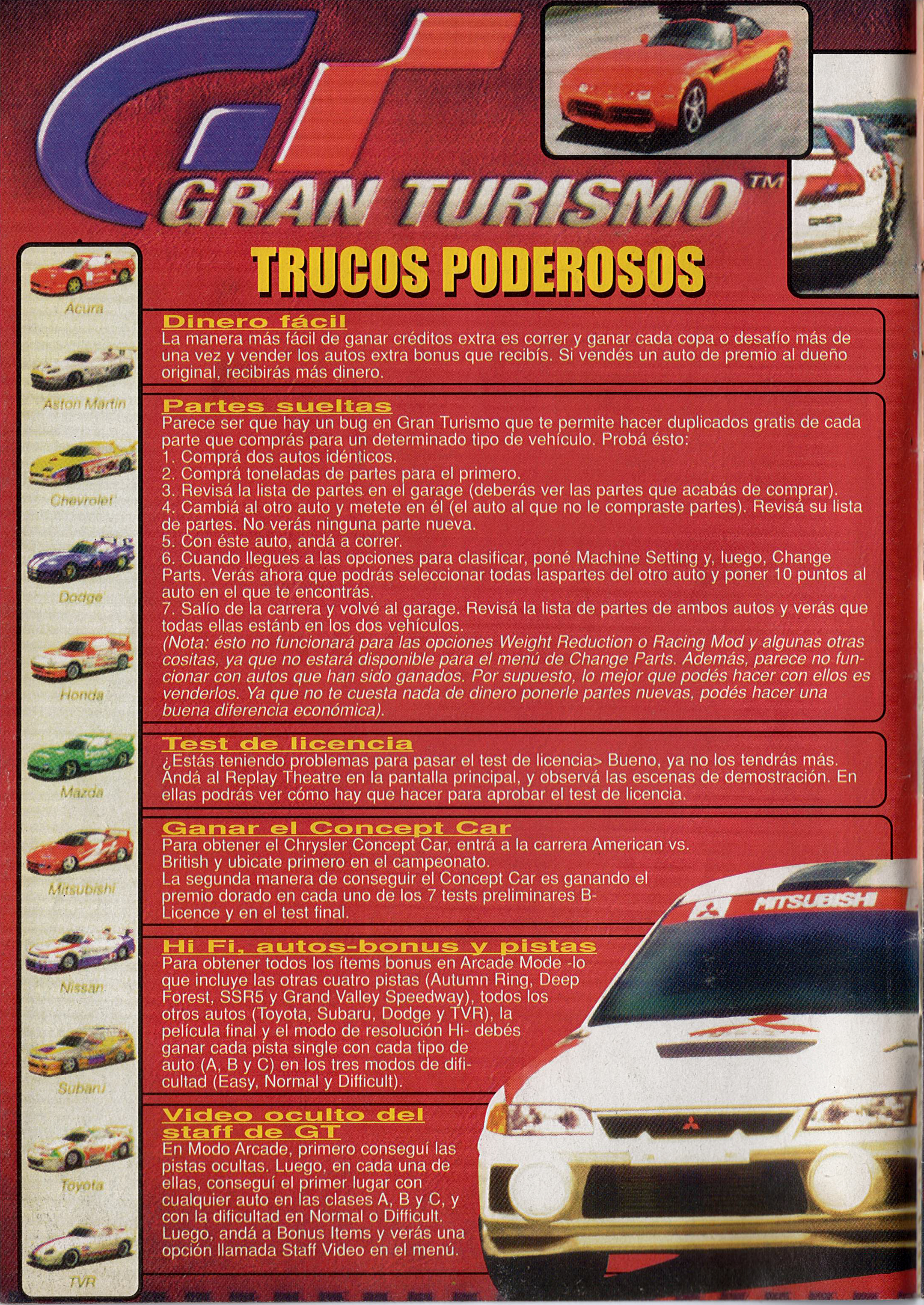
Reentrar a Midgar
Es posible regresar a Midgar luego de haberse ido (sin contar la entrada en paracaídas). En el disco 3, volvé a Midgar y hablá con el hombre que está afuera de la reja. te dirá que ha perdido su llave y que probablemente esté en la excavación de la cual acaba de venir. Para hallar la llave, andá a Bone Village y decile al encargado que querés buscar un tesoro normal. Ubicá algunos trabajadores en frente de la carpa y provocá la detonación. Señalarán un punto en el suelo, así que hacelos excavar toda la noche. En la mañana, abrí el cofre del tesoro y obtendrás la llave del sector 5 de Slums. Ahora, volvé a Midgar y pasá por la puerta. Andá al Wall Market y dirigite al negocio en el que la máquina de ítems estaba rota (la que te disparaba) y tratá de usarla ahora.



¡Los mejores trucos para convertirte en un verdadero gangster!

Driver no es un juego fácil. Suele presentarnos situaciones de las que es por demás difícil salir bien parados. Bueno, ésos días de acordarse de la madre de los programadores (o de los policías del juego) han quedado atrás.
Una vez que hayas terminado el juego completo, todos los siguientes trucos habrán quedado habilitados. Si tenés algún problema tratando de hallarlos, nosotros te lo solucionamos. Simplemente, ingresá los códigos siguientes en el menú de Cheats del juego.

- **Invencibilidad:** L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1.
- **Aceleración trasera:** R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1.
- **Inmunidad (sin policías):** L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2.
- **Autos pequeños:** R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2.
- **Antípoda (pantalla volteada):** R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1.
- **Stilts (suspensión alta):** R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1.
- **Mostrar créditos:** L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1.



TRUCOS PODEROSOS

Dinero fácil

La manera más fácil de ganar créditos extra es correr y ganar cada copa o desafío más de una vez y vender los autos extra bonus que recibís. Si vendés un auto de premio al dueño original, recibirás más dinero.

Partes sueltas

Parece ser que hay un bug en Gran Turismo que te permite hacer duplicados gratis de cada parte que comprás para un determinado tipo de vehículo. Probá ésto:

1. Comprá dos autos idénticos.
2. Comprá toneladas de partes para el primero.
3. Revisá la lista de partes en el garage (deberás ver las partes que acabás de comprar).
4. Cambiá al otro auto y metete en él (el auto al que no le compraste partes). Revisá su lista de partes. No verás ninguna parte nueva.
5. Con éste auto, andá a correr.
6. Cuando llegues a las opciones para clasificar, poné Machine Setting y, luego, Change Parts. Verás ahora que podrás seleccionar todas laspartes del otro auto y poner 10 puntos al auto en el que te encontrás.
7. Salío de la carrera y volvé al garage. Revisá la lista de partes de ambos autos y verás que todas ellas estánb en los dos vehículos.

(Nota: ésto no funcionará para las opciones Weight Reduction o Racing Mod y algunas otras cositas, ya que no estará disponible para el menú de Change Parts. Además, parece no funcionar con autos que han sido ganados. Por supuesto, lo mejor que podés hacer con ellos es venderlos. Ya que no te cuesta nada de dinero ponerle partes nuevas, podés hacer una buena diferencia económica).

Test de licencia

¿Estás teniendo problemas para pasar el test de licencia> Bueno, ya no los tendrás más. Andá al Replay Theatre en la pantalla principal, y observá las escenas de demostración. En ellas podrás ver cómo hay que hacer para aprobar el test de licencia.

Ganar el Concept Car

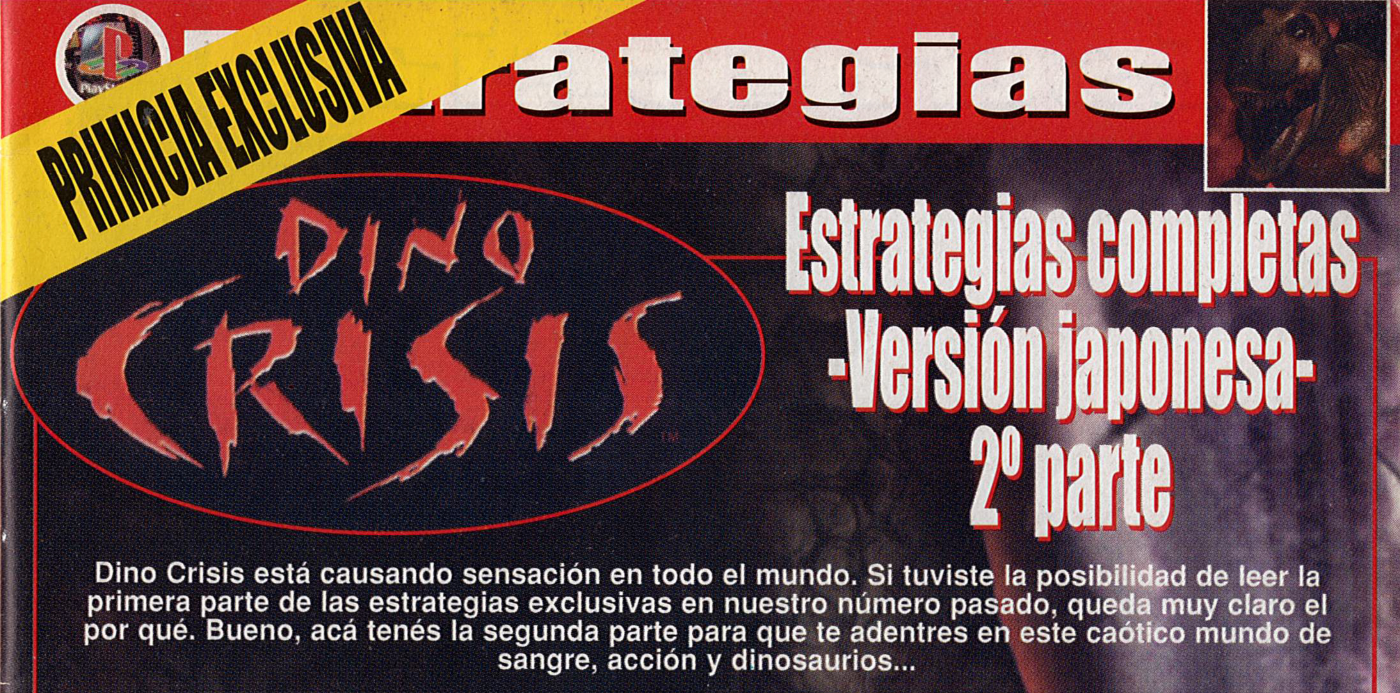
Para obtener el Chrysler Concept Car, entrá a la carrera American vs. British y ubicate primero en el campeonato.
La segunda manera de conseguir el Concept Car es ganando el premio dorado en cada uno de los 7 tests preliminares B-Licence y en el test final.

Hi Fi, autos-bonus y pistas

Para obtener todos los ítems bonus en Arcade Mode -lo que incluye las otras cuatro pistas (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5 y Grand Valley Speedway), todos los otros autos (Toyota, Subaru, Dodge y TVR), la película final y el modo de resolución Hi- debés ganar cada pista single con cada tipo de auto (A, B y C) en los tres modos de dificultad (Easy, Normal y Difficult).

Video oculto del staff de GT

En Modo Arcade, primero conseguí las pistas ocultas. Luego, en cada una de ellas, conseguí el primer lugar con cualquier auto en las clases A, B y C, y con la dificultad en Normal o Difficult. Luego, andá a Bonus Items y verás una opción llamada Staff Video en el menú.



Estrategias completas -Versión japonesa- 2º parte

Dino Crisis está causando sensación en todo el mundo. Si tuviste la posibilidad de leer la primera parte de las estrategias exclusivas en nuestro número pasado, queda muy claro el por qué. Bueno, acá tenés la segunda parte para que te adentres en este caótico mundo de sangre, acción y dinosaurios...

Por Adrián Carrión

Luego de bajar al subsuelo, entrá a la habitación de la derecha, agarrá todos los items que haya en ella y salvá el juego. Luego de ver a esos pequeños reptiles, corré hacia la puerta ubicada a la izquierda (si podés, mirá cómo te corren los bichos... Al mejor estilo *The Lost World*, ¿no?).

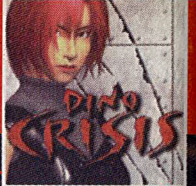
Después de observar la escena animada, avanzá por la salida y luego por el pasillo hasta la doble puerta que está enfrente. Te vas a encontrar frente a un velocirraptor que saldrá de la reja que está a la derecha. No te desesperes. Cuando diga 'Danger', presioná varias veces los botones de acción (□ y ○), y el velocirraptor caerá en la reja y se rostizará en tu propia cara. Cerca, ¿no? Acto seguido,

MAPA DEL LABORATORIO

- Llave
- Mochila Azul
- Adicional Escopeta
- Mochila Roja x 2
- Vacuna Verde
- Picaporte
- Rocket Launcher
- Balas Rocket
- Balas Azules
- Plug
- DDK
- S Save Room
- Tarjeta "Leo" o "Sol"
- Caja de Emergencia Verde
- Caja de Emergencia Roja
- Vacuna Azul
- Vacuna Naranja

S

S



apagá los lasers, agarrá la poción verde y salí por la puerta que mencioné antes. ¡Ups! Se terminó el camino. Acá no hay nada por hacer, excepto leer un archivo ininteligible (pero, ya que salió la versión en inglés, pueden contarme después qué es lo que dice).

¡Por fin funciona el ascensor!

¿Te acordás de la puerta olvidada al principio del juego? Andá hacia allá. Partiendo desde el galpón con 'containers', abrí la puerta que estaba cerrada (entraste por la puerta doble, salís por la otra) y accioná la puerta que queda enfrente de ésta. Una vez en el generador, subí las escaleras que te llevarán al principio del juego. Pasá al otro lado de la reja y seguí derecho hasta que veas la primera puerta. Al abrirla, traspasá la puerta de la izquierda (no olvides estar bien armado). En este pasillo, la bienvenida te la darán dos velocirraptors bastante duros. Eliminalos (las balas azules duplican el poder ofensivo de un impacto de SG, así que es una buena estrategia tirarles con ellas a los 'duros de matar') y empujá la puerta de la derecha. Matá a los pterodáctilos. Ninguno de los dos ascensores funciona, así que andá a la puerta de la derecha y tomá las DDK "L" (ésto quiere decir que la password comienza con "L"), una en la mesa y la otra en el cuerpo del sujeto muerto. En la siguiente habitación, agarrá el mapa y salí por la otra puerta. En este 'patio' (por llamarlo de alguna manera) vendrán dos reptiles de la misma familia de los bichos que viste anteriormente. Zigzagueá para esquivarlos (¡Ahorrá balas, che! ¡Después te andás quejando!), tomá el somnífero naranja y salí por la puerta contraria. Una vez abajo, empujá la estantería para descubrir la vacuna verde (no te olvides de 'mirarla' para que el efecto del somnífero sea más duradero. Por otro lado, para matar, debés mirarlas hasta que la barra de 'Level' esté al máximo. Si lo lográs, verás todo el espamento que hacen al morir).

Este puzzle es fácil. Primero, presioná el botón de arriba a la derecha (rojo), el de abajo a la izquierda (también rojo), derecha, izquierda, centro, verde y los restantes azules. Volvé. En el patio (a mi humilde entender, la mejor escena de peligro de todo el juego), vas a ver que el ventilador está encendido. Ésto quiere decir que hay energía en el ascensor de carga, el cual te llevará a B1. Al bajar, te darás cuenta de que estás del otro lado del galpón.

Debés mover los 'containers' para abrirte paso hacia el otro lado (Si querés volver, verás que el camino está cerrado). Mové la estantería y agarrá lo que haya. Después, insertá la tarjeta B1 (verás todo en japonés, pero la recono-



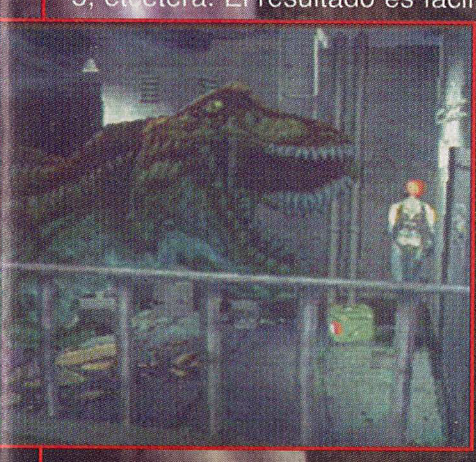


cerás por el B1). Hay muchas formas de abrirse paso, pero yo aconsejaría la siguiente: seleccioná las tarjetas ↑2, ↓1, ←1, ☝ Hook y Start. Una vez que está en el aire, las tarjetas van a volver. Seleccioná ←1, ☝ Release y Start. Cuando esté en el suelo, presioná ○ en las siguientes tarjetas: ↑2, ↓1, ☝ Start (Si quedan en el aire, pasás igual).

Cruzá el galpón y despedite de él abriendo la puerta. Subí al primer piso y andá hacia la puerta que posee un escudo igual al que estaba en el salón principal (al lado del baño). Ahí vas a encontrar un aparatito (que, según parece, roba las huellas digitales de la gente), una DDK "E", un tapón (plug), una caja de emergencia y un archivo en jeringoso.

Entrá por la puerta Newcomer (donde estaba el ¡♒❁♌✠☹! ascensor), mirá al muerto atrás del mapa, tocalo con ○ y, una vez hecho ésto, equipá lo que, de ahora en más, vamos a llamar 'Robahuellas' y usalo. Regina lte va a preguntar si querés sacarle las huellas al muerto... ¡¡sin manos!! Poné que sí y confirmá con ○.

Salí por la puerta que está al lado del ascensor, para después meterte en el salón de la izquierda (la primera puerta). Insertá la ID Card en la computadora, e ingresá el código 46907. Respondé a todo que sí y dirigite al ascensor. Matá al 'guapito' y prestá atención a ésto: hay un archivo cuya primera página es inentendible, pero que en su segunda página reza A=1, B=2 y C=3. Ésto quiere decir que la puerta de atrás, que necesita dos DDK "L", te dará una llave que es 345678. Sabiendo que C es igual a 3, entonces D es igual a 4, E es igual a 5, etcétera. El resultado es fácil de decir. Cada número es una letra que sacás (papita p'al loro, ¿viste?).



Que no se entere mamá

Entrá, matá a los dinosaurios y andá al laboratorio. A la derecha, tomá lo que haya en la caja roja y entrá (pasá de largo la puerta doble porque es para después). Tomá el picaporte (o algo así) en la caja roja que está en la silla, un plug y una computadora. En ella, ingresá el código 5037. Salí por la otra puerta (no olvides salvar el juego), apagá el laser y entrá en la habitación de la izquierda. Verás tres tipos de gases: rojo, verde y azul. Para apagar el gas, debés presionar los botones 2, 3, 1, 1, 2 y 3 en este mismo orden. Después de hablar, robale la llave y andate mientras matás al *cabeza de martillo* con el botón 1.

Ahora, andá hacia aquella habitación en la que no entraste anteriormente. Es preferible que des toda la vuelta, así no tendrás que enfrentarte con los dos bichos del otro lado (se la bancan bastante). Una vez dentro, explorá todo el recinto. En la computadora, insertá la tarjeta que te dió el ya difunto doctor e ingresá el número 3695 (escrito en la tarjeta). Este puzzle es muy fácil. El asunto reside en copiar el modelo de colores que aparece abajo, que vos mismo podés mover. Si no lo conseguís, la secuencia es 4 arriba y ○, 2 abajo y ○, en el mismo lugar presioná solamente el botón m y, por último, ↓1 y ○. El lugar que se abrió necesita la tarjeta devuelta por la máquina. Al insertarla, recibirás la tarjeta "R".

En la habitación para salvar, insertá la tarjeta "R" (Right)







en

la

derecha de la computadora del frente. Gail va a hacerse presente. Después de abrir la puerta, verás otra puerta que necesita de las DDK "E". Ésto será un poco complicado, porque el archivo que allí se encuentra habla de las DDK en japonés. El asunto es así: Sólo ordená de arriba a abajo y de izquierda a derecha las letras que ocupan los espacios que deja la llave (Key). La clave es ENERGY.

Al entrar, verás una especie de puerta del tiempo. Accionala de vuelta presionando B, C y A en la computadora donde la viste. Empujá la estantería y obtendrás un ítem adicional para la escopeta que la hará mucho más poderosa. Tomá la vacuna y salí.

Al hacerlo, la alarma sonará. Para apagarla, debés poner el picaporte enfrente del maletín rojo para que aparezca un código de visión. El primero dejalo como está y el segundo y el tercero giralos hacia la derecha. Luego de ésto, poné el tercero en primer lugar, el primero en segundo lugar y el segundo en tercer lugar. Una vez hecho ésto, Gail te dirá que lo mejor es salir por la puerta principal (cuidate de los dinosaurios, ya que volvieron absolutamente todos). Luego, andá al galpón. Después, será Rick el que dirá que es preferible utilizar la salida de emergencia (Volvé a donde estaba la puerta del tiempo y metete en la computadora que está junto a la salida de emergencia. En ella verás un código visual. Para prevenir errores, anotá los números y después ingresalos. Cuando de metas en la salida vas a llegar al galpón).

Decile hola al Dr. Kirk (no es gran cosa, ¿verdad?). Abreviando:

1º. Andá a la sala de computadoras.
2º. Andá al segundo piso para establecer comunicación con el helicóptero.
3º. Andá al helipuerto para poder salir de allí con el Dr. Kirk.

Una vez en la sala de computación, tomea el ascensor que te va a llevar al segundo piso. Agarrá las balas azules y la tarjeta que se encuentra en el cartel de 'Emergency' y salí por la puerta (antes que nada, revisá todo el armamento que haya, porque se viene una muy difícil). Andá hasta el otro lado del balcón. La puerta de la izquierda te llevará nuevamente hacia adentro. Es mejor que tomes la otra. Insertá la tarjeta en 'Emergency', activalo y salí. No olvides equipar la escopeta con las balas azules.

Como podrás apreciar... ¡el T-Rex ha regresado! Corré tan rápido como puedas hasta el otro lado del balcón, prepará la escopeta, apuntá y dispará sin miramientos. Luego de unos 7 impactos, podrás escapar.

Establecé comunicación y andá hasta el hall central. Entrá por la puerta señalada con el escudo, esquivá a los pterodáctilos y, si no agarraste nada anteriormente, aprovechá ahora. Salí por la otra puerta y estate atento porque, desde las rejas, aparecerán dos dinosaurios difíciles de esquivar (no olvides la vacuna azul y la verde).
Al final del pasillo verás dos puertas: tomá la de la derecha. Subí por la escalera de la izquierda y, al fondo del pasillo, podrás agarrar el lanza-cohetes (¡¡por fin!!) con sus proyectiles al lado.
Cuando bajes, unas cajas te cortarán el paso. Con las dos cajas de adelante, debés empujar la de la derecha hacia el frente y la de la izquierda hacia la izquierda. Con las tres de atrás, mové la de la derecha hacia el frente y la del centro hacia la izquierda.
Calzate el lanza-cohetes y verás una animación bastante copada.

Nuevamente el T-Rex

Para poder liberarte del rey de los dinosaurios, debés correr alrededor de él (es muy lento si estás cerca) con el lanza-cohetes. Cuando el T-Rex esté de espaldas hacia vos, dispará y volvé a correr. Luego de unos 7 u 8 disparos, Rick te llamará para que escapes y te abrirá una puerta (las demás están cerradas).

MAPA DEL ARSENAL

¡¡En nuestro próximo número, no te pierdas la tercera y última parte de este soberbio juego de Capcom!!

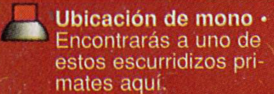


Estrategias Completas -1ª parte-

Ape Escape se ha convertido en uno de los juegos más divertidos que hayan pisado la Playstation en mucho tiempo, pero puede llevar algún tiempo acostumbrarse al sistema de control. Este es el primer juego en sacar el meaximo provecho de los controles analógicos Dual Shock. De hecho, si no tenés un joystick analógico, no podrás jugar a este juego.

Al principio, puede tornarse algo complicado encontrar a los monos. Pero, no te desesperes. De a poco te irás acostumbrando a la manera en que estos monos están escondidos. Es recomendable que pases un buen tiempo en el nivel 1 para poder acostumbrarte a los controles y la mecánica del juego.

CLAVES



Ubicación de mono • Encontrarás a uno de estos escurridizos primates aquí.

Moneda Specter • Una moneda se halla oculta en esta ubicación.

Mailbox • Te dará pistas generales del juego.

Ubicación de enemigo • Hay un muchacho malo en este lugar.

Punto de continuación • Desde aquí es desde donde continuarás.

ITEMS ESPECIALES



Stun Baton • Se usa para golpear enemigos o activar switches. Girá con él para golpear más de un enemigo.



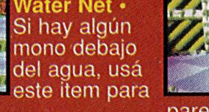
Slingshot • Sirve para disparar a enemigos o switches con tres tipos diferentes de munición.



Monkey Radar • Te ayudará a hallar a los monos. Presioná L2 para verlos más de cerca.



Water Net • Si hay algún mono debajo del agua, usá este ítem para atraparlo.





Magic Punch • Te permite golpear a través de paredes u otros objetos duros.

RC Car • Para asustar a los monos desde ángulos estrechos o accionar switches.

Dash Hoop • Usálo para poder acelerar rapidamente o arremeter contra enemigos.



Sky Flyer • El ítem más cool del juego. Te permite elevarte en el aire y deslizarte.

Time Net • Este es el ítem con el que debés atrapar a los monos.

THE LOST LAND

Nivel 1.1 - FOSSIL FIELD

Monos

A

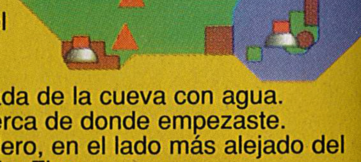
• Mono 1: Este mono se encuentra entre los árboles.
• Mono 2: Lo hallarás sentado en la cima de los escalones de roca.
• Mono 3: Este está en la copa de un árbol.
• Mono 4: Necesitarás el Sky Flyer para atrapar al que está en lo alto del risco.

Monedas

• Moneda 1: Trepá uno de los árboles de la parte de abajo del nivel.

Nivel 1.2 - PRIMORDIAL OOZE

Item Nuevo: Monkey Radar



Monos

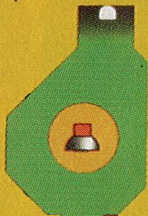
A

• Mono 1: Sentado cerca de la copa de un árbol. Atrapalo antes de que escape.
• Mono 2: En una cornisa, cerca del tronco elevado.
• Mono 3: En el desfiladero, mirando hacia el agua.
• Mono 4: En la parte alta, más allá de la entrada de la cueva con agua.
• Mono 5: En el agua, cerca de donde empezaste.
• Mono 6: En un desfiladero, en el lado más alejado del agua. Usá Nessie o el Sky Flyer.

Monedas

• Moneda 1: Se encuentra debajo de la isla donde comenzás el nivel.

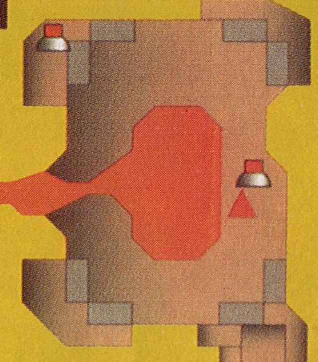
Nivel 1.3 - MOLTEN LAVA



Monos

• Mono 2: Sobre la cornisa, justo después de la cascada.
• Mono 3: Sacudí a los huevos que están en el nido para hacer que salga.
• Mono 4: Mirá a la cornisa que está en el lado opuesto a donde comenzaste.
• Mono 5: Hacé que el T-Rex se golpee la cabeza con las rocas para que suelte al mono.
• Mono 6: Usá el Sky Flyer para atrapar al que está en la cima de la cascada.
• Mono 7: Necesitarás del Slingshot para atrapar al que está sobre el Triceratops.
Monedas

B



A

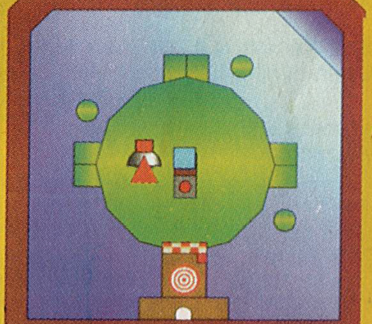
Monedas

Mirá en la inclinación que hay justo antes del nido. Deberás hacer un doble salto para agarrarla.



• Golpeá al T-Rex y hacé que te siga hacia las rocas. se golpeará la cabeza.

C



• Volvé a este nivel si querés ganar vidas extra rapidamente.

• El color de la luz de los monos te muestra su estado de ánimo. Tené cuidado con el rojo.

MYSTERIOUS AGE

Nivel 2.1 - THICK JUNGLE

Item Nuevo: Monkey Radar

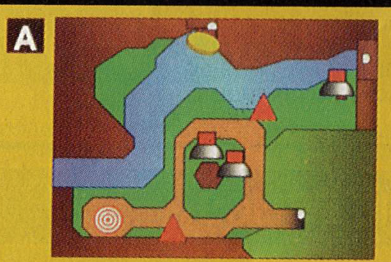
Monos

• Mono 1: En un pozo, sobre el primer árbol grande.
• Mono 2: Al igual que el anterior, en un pozo, sobre el primer árbol grande.
• Mono 3: En la torre de vigilancia.
• Mono 4: Este está perdiendo el tiempo en el rincón de agua.
• Mono 5: Balanceándose en una pequeña isla.
• Mono 6: Lo hallarás pasando la puerta gigante.
• Mono 7: Hallarás otro mono en el campo.
• Mono 8: Matá al árbol gigante para liberar a un mono.
• Mono 9: Hay un mono en el círculo de árboles.
• Mono 10: Hallarás un mono en el cuarto de la avalancha.
• Mono 11: Hallarás otro pasando la avalancha.
• Mono 12: Usá el Sky Flyer para sortear el pozo detrás del comienzo.
• Mono 13: Matá un segundo árbol gigante para hallar otro mono.
• Mono 14: Buscá una cornisa oculta debajo del segundo árbol.

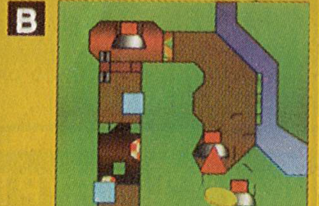
Monedas

• Moneda 1: La hallarás detrás de la sección que se asemeja a una puerta de madera. Usá la balsa para llegar a ella.
• Moneda 2: Debajo del mono que se balancea, a la derecha del punto de comienzo de la balsa.
• Moneda 3: En la cima de la primera entrada al área de agua. Usá el Sky Flyer.
• Moneda 4: Se halla en un rincón secreto, a la derecha de la balsa. Descendé a una cornisa cerca del árbol del valle.

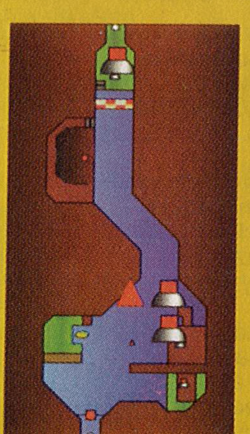
A



B



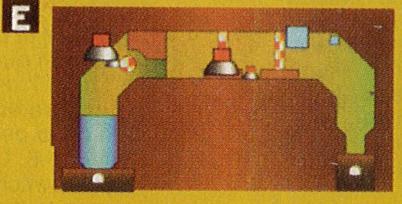
C



D



E

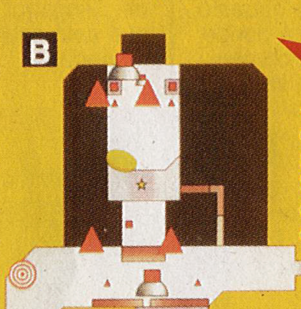


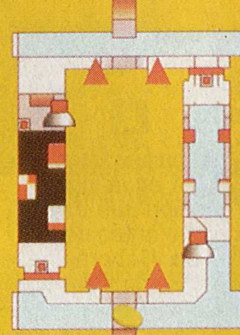
Nivel 2.2 - DARK RUINS



Monedas

- Moneda 1: Debajo de un puente, en la segunda torre.
- Moneda 2: Sobre el arco de piedra, en la máquina de viento.
- Moneda 3: Mirá dentro de la primera torre de la pendiente.
- Moneda 4: Trepá la torre en el área enrejada.

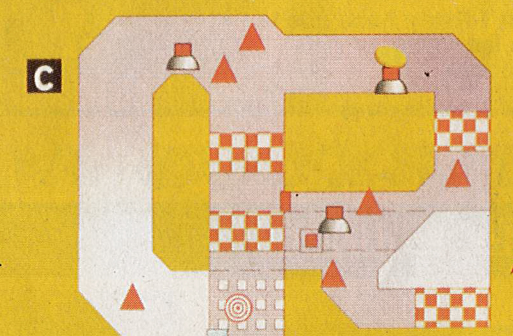




• Cuando veas enemigos volnado, usá el Slingshot para derribarlos a distancia.

Monos

- Mono 1: Justo enfrente de vos, al comenzar.
- Mono 2: Sentado en un roca, al comenzar.
- Mono 3: En la cima de la primera torre, cerca del bloque que cae.
- Mono 4: Sentado en frente del ventilador gigante. Debés acercarte en silencio.
- Mono 5: Éste está escondido en la pared posterior del cuarto del ventilador.
- Mono 6: Saltá con cuidado hacia el mono que está sobre el pilar del abismo.
- Mono 7: Éste está corriendo por la sección de agua de la segunda torre.
- Mono 8: En el mismo lugar que el anterior.
- Mono 9: Matá al Totem para liberar al mono que está dentro del sarcófago.
- Mono 10: Usá el Slingshot con el mono que está sobre la pendiente en la primiera torre.
- Mono 11: hay un mono en la gran área enrejada.
- Mono 12: Usá el Magic Punch para llegar al mono que está sobre el piso-trampa.
- Mono 13: En el segundo piso de la primera torre.





• Deberás volver a este nivel muchas veces para poder atraparlos a todos.

Nivel 2.3 - CRYPTIC RELICS

Item Nuevo: Slingshot

Monos

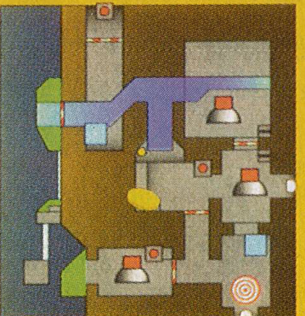
- Mono 1: Empujá el bloque sobre el primer switch para abrir la jaula del mono.
- Mono 2: Disparale a un switch para llegar a uno que está en una elevada cornisa cerca del comienzo.
- Mono 3: En las ruinas, en la misma habitación del manubrio.
- Mono 4: Este mono está sobre una cornisa, justo afuera de la puerta maniobrable.
- Mono 5: Golpeá el switch que está detrás de la pared quebradiza, y salí hacia la izquierda.
- Mono 6: Usá el Baton para golpear el pilar de piedra sobre el que está el mono.
- Mono 7: Necesitarás el RC Car para el que está atrapado en la pequeña jaula.
- Mono 8: Usá el Slingshot en el switch para atrapara al mono que está en el corredor largo.

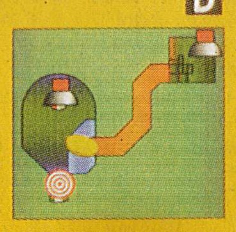
A



Monedas

- Moneda 1: En las ruinas, en la cima de una roca, en el cuarto que tiene un switch.



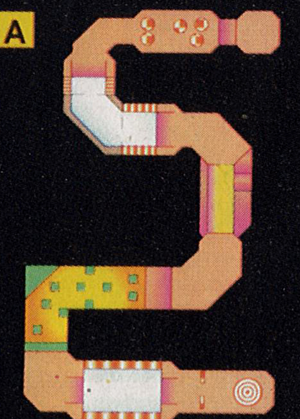




MYSTERIOUS AGE

El desafío de Jake

Jake te desafiará a una carrera. Conseguirás 5 Monedas Specter si ganás. Si perdés, podés correr nuevamente. No te preocupes por morir, ya que no afectará al resto del juego. Unas pocas pistas:



• Mientras que vos sos un veloz corredor, Jake es mucho mejor saltando. Se adelantará en las secciones que requieren saltar. Asegurate de tomar las curvas de la manera correcta (como los autos de F1) para ganar tiempo.

• Asegurate de pasar a través de ese aro a rayas que está al comienzo. Te dará una velocidad escencial.

• Tomá al camino que está bien hacia la izquierda de los pedestales sobre el pozo de lava. Deberás hacer un doble salto, aunque Jake sólo deba hacer un solo salto.

• Recordá saltar justo antes de tocar la parte inferior del área deslizante. De otra manera, perderás un valioso segundo.

OCEANIA

Nivel 4.1 - CRABBY BEACH

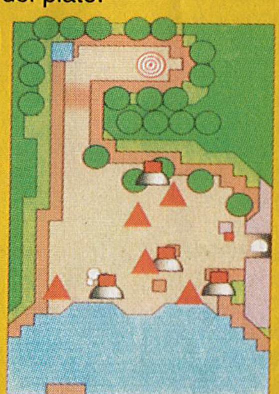
Item Nuevo: Dash Hoop

Monos

- Mono 1: Tomando sol en un reposera en la playa.
- Mono 2: Corriendo por la playa.
- Mono 3: Cerca del agua.
- Mono 4: Hallarás a éste también en la playa.
- Mono 5: También lo hallarás jugando en la playa.
- Mono 6: Cerca del mono 5, montando un platillo. Bajalo.
- Mono 7: En una cornisa a la derecha, justo después de las dos plataformas que caen.
- Mono 8: Lo hallarás pasando el sistema del puente.

Monedas

- Moneda 1: La hallarás detrás del elevador qque hay en el pasillo debajo del plato.





Nivel 4.2 - CORAL CAVE

Monos

- Mono 1: Al comienzo. Lo alcanzarás nadando hacia una caverna sumergida.
- Mono 2: Justo después del puente levadizo.
- Mono 3: Luego del puente de guillotinas. Tratará de subirse a un plato volador.
- Mono 4: En el cañón de la cascada. Disparale a distancia.
- Mono 5: Lo hallarás en la cornisa más alejada, en la parte posterior de la caverna.
- Mono 6: Dentro del submarino.
- Mono 7: A éste ágil simio, lo hallarás nadando en las aguas infestadas de tiburones.
- Mono 8: Éste está en una cornisa ceca del submarino.

Monedas

- Moneda 1: La hallarás detrás del elevador qque hay en el pasillo debajo del plato.



• Si alguna vez te pasa que creés que no hay manera de llegar hasta un mono determinado, podés apostar a que hay un pasaje secreto debajo del agua. A través del juego, encontrarás muchos monos que deben ser alcanzados de esta manera.

Nivel 4.3 - DEXTER'S ISLAND

• El profesor te enseñará cómo utlizar los aparatos que has ido recogiendo a lo largo del juego.

Monos

• Mono 1: Usá el Slilngshot en los tres hoyos, para noquear a un mono.
• Mono 2: Usá el Slingshot nuevamente para noquear a otro mono.
• Mono 3: Lo encontrarás en el salón de baile.
• Mono 4: Igual que el anterior.
• Mono 5: Igual que los dos anteriores.
• Mono 6: En el cuarto de los tentáculos. Matá a todos los tentáculos para liberar al mono.
• Mono 7: Detrás de la puerta quebradiza, cerca de Dexter.
• Mono 8: En el barco que está en el muelle.
• Mono 9: Sobre el barco pirata que arroja barriles.
• Mono 10: En un rincón de difícil acceso en el barco pirata. Usá el RC Car.
• Mono 11: En un pasaje amarillo, cerca del barco inclinado.

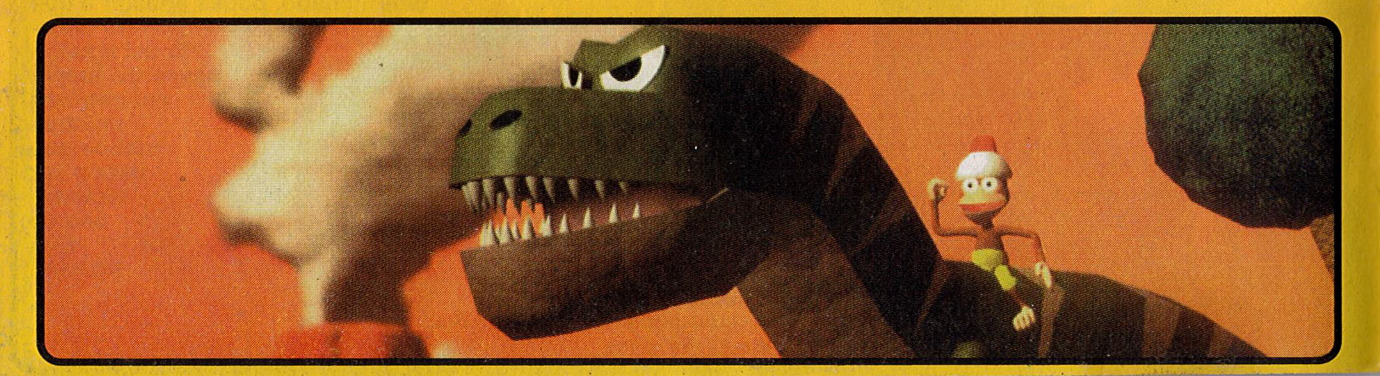
Monedas

• Moneda 1: En elbarco que está en el puerto.
• Moneda 2: Debajo del barco pirata inclinado.
• Moneda 3: En un pozo-trampa debajo de la primiera pendiente dentro de Dexter. Necesitarás el Magic Punch.

A B C D E

• Podés usar el Sky Flyer para subir al barco pirata rapidamente.

¡¡En el próximo número de la Club Playstation, no te pierdas la segunda y última parte de estas sensacionales estrategias para el Ape Escape!!

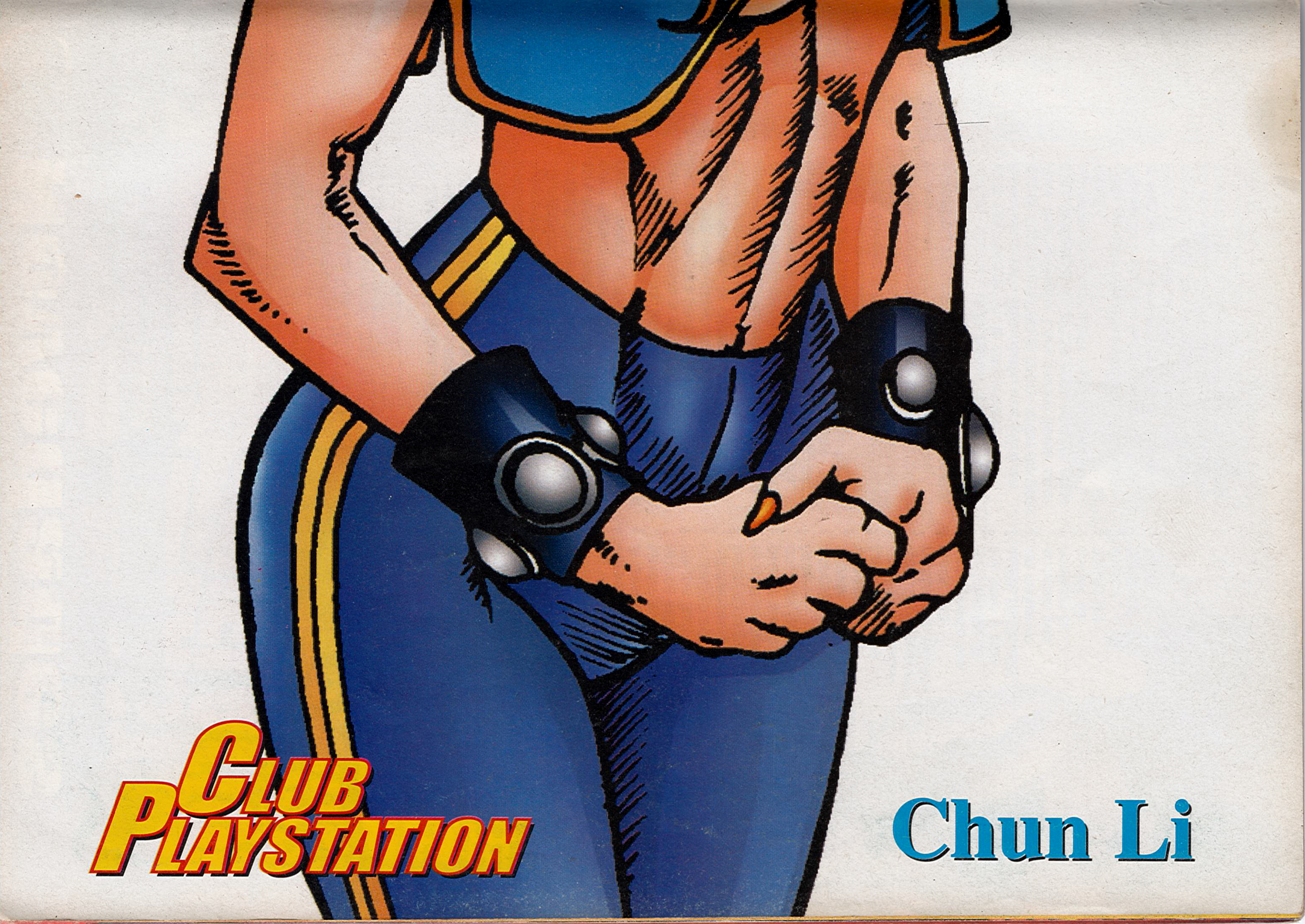


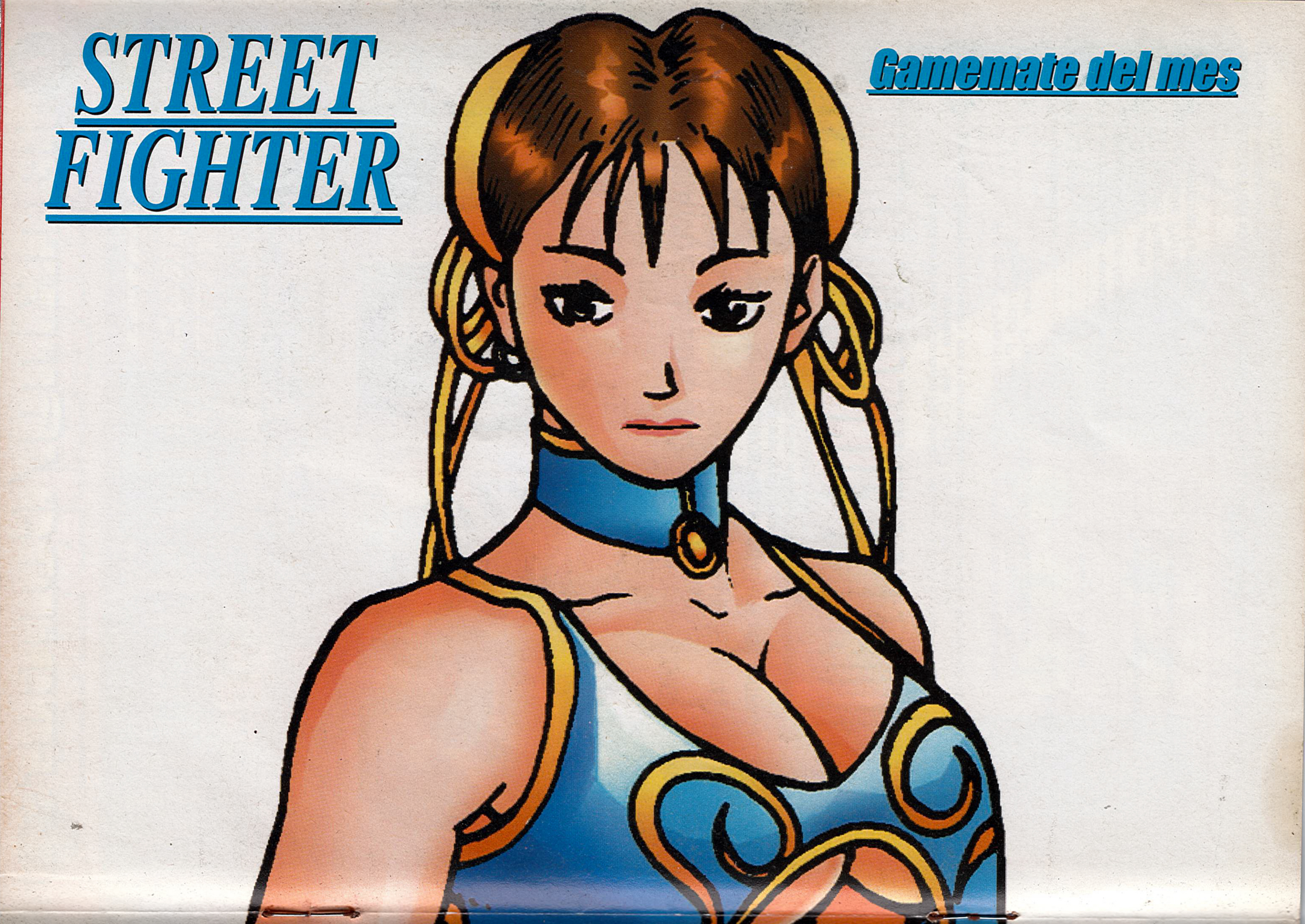


THE LAST REVELATION
TOMB RAIDER

Los amantes de la acción y la aventura estaremos dentro de muy poco tiempo festejando de lo lindo. Y es que volveremos a adentrarnos en oscuros pasadizos, a esquivar trampas mortíferas y a enfrentarnos a criaturas asesinas.

Sí. Lara ha vuelto. Eidos Interactive y Core Design ya han comenzado a desarrollar la nueva aventura de Lara. Pero, ojo: no se trata del *Tomb Raider IV*. No. Eidos ha decidido dejar a un lado la nomenclatura romana y bautizar a su futuro hijo como *Tomb Raider: The Last Revelation*. Este cambio de nombre corresponde a la necesidad de garantizar a sus seguidores que este nuevo juego será más acorde al *Tomb Raider 1*, es decir, muchos más puzzles y enigmas, y menos acción. Algo que los fans de Lara (o, por lo menos, la mayoría de ellos) venían pidiendo a gritos.
Para que te des una idea de lo diferente que será este juego con respecto a sus predecesores, te damos un detalle: no habrá ningún bloque de piedra gigante que mover, o switches montados sobre paredes. Todo un verdadero cambio. Ya no tendremos que correr un kilómetro, activar un switch, volver corriendo, etc. De hecho, cada uno de los puzzles podrán ser resueltos en el mismo lugar donde se encuentran.
Otra diferencia reside en que Lara ahora tendrá un sistema de inventario, como los de *Resident Evil*. Puede transportar ítems para usar más tarde e, incluso, combinar algunos de ellos. Por ejemplo, ahora Lara podrá combinar una linterna con su pistola, para poder ver a qué le está apuntando en la oscuridad.
Asimismo, este inventario cumplirá un papel importante en la resolución de puzzles. Por ejemplo, Lara podrá llevar consigo puñados de arena para nivelar alguna balanza y, así, abrir alguna puerta oculta.
Otro cambio significativo en *The Last Revelation* son las locaciones del juego y la estructura de los niveles. En lugar de tener que ir de un lado al otro del mundo, toda la aventura estará centrada en un sólo y misterioso lugar de Egipto. Además, ya no hay diferentes niveles en el juego, sino que toda la aventura se desarrolla como si fuera un sólo y gigantesco nivel. Algo que, sin dudas, le dará mucha más solidez al juego.
Para aquellos que no son muy duchos en esto de recorrer tumbas, o los que (vaya uno a saber por qué extraña vuelta del destino) recién ahora comienzan a adentrarse en el mundo de Lara, les tenemos una buena noticia: en *The Last Revelation* se podrá grabar el juego en cualquier lugar y momento de la aventura, todas las veces que uno quiera. Un veradero alivio.
A pesar de que Lara no tendrá un gran arsenal de armas esta vez, muchos de los ítems que llevará consigo servirán para diferentes propósitos. Un buen ejemplo de ésto es la nueva cuerda, que puede ser usada para escalar, balancearse o mover objetos lejanos.
La verdad, es grandioso saber que los desarrolladores de Core han escuchado las peticiones de los fans y que están haciendo un esfuerzo enorme por realizar la mejor de todas las aventuras de Lara.


CLUB PLAYSTATION
Chun Li


STREET FIGHTER
Gamemate del mes



RANKING

En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los ránkings. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!

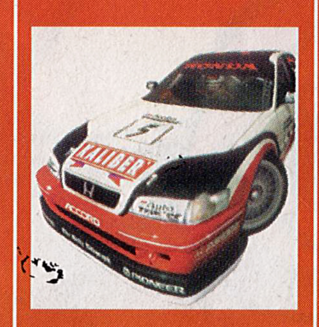
PLATAFORMAS
1- **Oddworld: Abe's Exoddus**
2- Oddworld: Abe's Oddyseey
3- Tarzán
4- Skull Monkeys
5- Heart Of Darkness



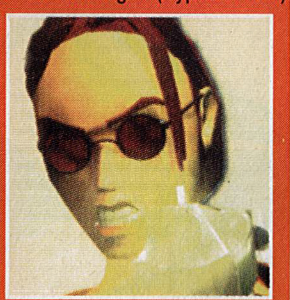
LUCHA
1- **Bloody Roar 2**
2- Mortal Kombat Trilogy
3- Ehrgeiz
4- Mortal Kombat 3
5- X-Men vs. Street Fighter



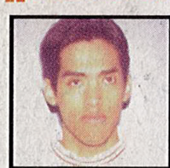
CARRERAS
1- **TOCA 2**
2- Gran Turismo
3- Ridge Racer 4
4- Need for Speed 4
5- Colin McRae Rally



PERSONAJES
1- **Lara Croft (Tomb Raider)**
2- Crash Bandicoot (Crash Bandicoot)
3- Solid Snake (Metal Gear Solid)
4- Abe (Oddworld)
5- Gabriel Logan (Syphon Filter)



¡¡FELICITACIONES A LOS GANADORES DEL CONCURSO DE LA CLUB PLAYSTATION!!



1º PREMIO: MANUEL MEDRANO 22 años.

2º PREMIO:
ROBERTO ROLANDO RODRIGUEZ - 14 años.

3º PREMIO:
EZEQUIEL ABARRATEGUI - 14 años.

LOS TRES GANADORES PODRAN RETIRAR SU PREMIOS POR: AV. RIVADAVIA 2431, ENTRADA 1, PISO 1º, OF. 3

¡Y estate atento porque los concursos siguen!

Aclaración: Todas las cartas que llegaron fuera de término, participan automáticamente del concurso subsiguiente.

¡GANATE UN VOLANTE CON PEDALERA!

Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Rivadavia 2431, Entrada 1, Piso 1, Of.3 CP 1034, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.

Primer Premio: Un volante con pedalera
Segundo Premio: 5 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 3 CDs de Playstation.

Nombre y Apellido: -- Edad: ------------
Dirección: --
Teléfono: ---------------------------- Código Postal: --------------------
¿Qué sección de la revista te gusta más? --
¿Qué juegos son tus favoritos? --

- ☐ - Arcades Lucha
- ☐ - Arcades Plataformas.
- ☐ - Arcades Primera / Tercera Persona.
- ☐ - Aventuras Gráficas.
- ☐ - Deportivos / Automovilísticos.
- ☐ - Estratégicos.
- ☐ - Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- ☐ - RPGs.

CLUB PLAYSTATION #9 es una publicación de MAYDAY COMICS. A. Rivadavia 2431 Entrada 1, Piso 1º, Of. 3 (1034). Tel: 15-4940-9026. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Buschi, Ferré 2250. ISSN 1514-1845. OCTUBRE 1999.

MediEvil

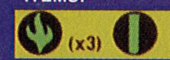
Estrategias completas Ultima parte

13. LA TIERRA ENCANTADA (parte 2)

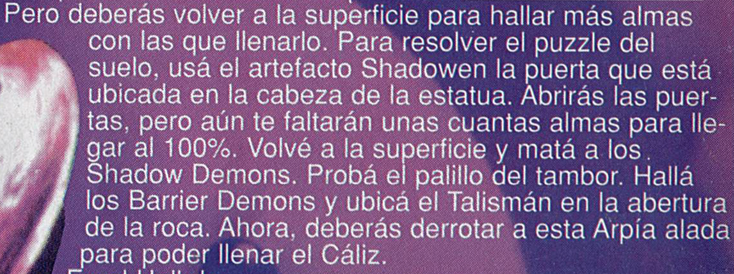
DIFICULTAD:



ITEMS:



El Cáliz te espera bajo tierra. Un simple ajuste en la pirámide destrabará las puertas. Pero deberás volver a la superficie para hallar más almas con las que llenarlo. Para resolver el puzzle del suelo, usá el artefacto Shadowen la puerta que está ubicada en la cabeza de la estatua. Abrirás las puertas, pero aún te faltarán unas cuantas almas para llegar al 100%. Volvé a la superficie y matá a los Shadow Demons. Probá el palillo del tambor. Hallá los Barrier Demons y ubicá el Talismán en la abertura de la roca. Ahora, deberás derrotar a esta Arpía alada para poder llenar el Cáliz.



En el Hall de los Héroes, Bloodmonath te obsequiará con tres cofres de oro.





14. LOS LAGOS DE LOS ANTIGUOS MUERTOS

DIFICULTAD:



ITEMS:



El Cáliz se halla bien a la vista, hacia la derecha de la entrada. Reuní ocho Soul Helmets y, luego, matá los enemigso que queden para llenarlo. Llevá todo al hombre del bote, que está sentado justo a la izquierda de la entrtada del nivel.

Mantenete alejado de las orillas. Aunque te sientas tentado de arrojar a los enemigos al agua, podés hallar una muerte un tanto 'embarrada'. Usá el martillo.

En el Hall de los Héroes, Dirk Steadfast te proveerá con la Espada Mágica. Podés usarla contra la mayoría de los enemigos, menos contra los voladores.

Claves



Usá la clave de ítems en cada sección para ubicar áreas que podés querer volver a visitar para llenar tus habilidades defensivas.





Fuente de vida — Vial usado — Botella de vida







Escudo de bronce — Escudo de plata



15. EL LAGO

Hallarás el Cáliz en el medio del lago. El desafío será conseguir las almas para llenarlo. Y la única manera de lograrlo es parándote frente a los Watchers que arrojan Demonios del Lago hacia vos. Sus almas son las que te permitirán llenar el Cáliz. Si les disparás a los ojos que están en la pared, no conseguirás suficientes almas.
Debés reunir las tres runas para detener la máquina giratoria. Una vez que se haya detenido (y que hayas matado a la mayoría de los Demonios del Lago), saltá al centro. Seguí por el camino y hallarás el Cáliz. Dirigite a las Cuevas de Cristal (en la entrada hay una gárgola que habla).
En el Hall de los Héroes, Ravenhooves te dará un Arco Mágico, cuyo poder es muy superior a cualquier otro arco o arma para flechas que tengas.

DIFICULTAD:



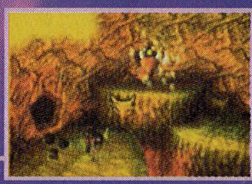
ITEMS:





16. LAS CUEVAS DE CRISTAL

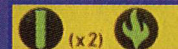
El Cáliz se halla a la derecha de la entrada. Durante el camino, tené cuidado con los Imps y las Arpías: tratarán de robarte los ítems y de golpearte para que caigas en el abismo. El lugar está repleto de criaturas voladoras: atacalos con el Arco de Fuego. Para conseguir la Armadura de Dragón, usá las Gemas de Dragón en la pared cercana al cubil del dragón, machacá el suelo alrededor del montículo del dragón, para que las piedras se suelten y lo golpeen en la cabeza.
En el Hall de los Héroes, la Dama Fortuna te obsequiará con descargas de rayos. Aunque muy poderosos, estos rayos son limitados, ya que no pueden ser recargados. Son excelentes para usar frente a enemigos duros, como los Shadow Demons.



DIFICULTAD:



ITEMS:





17. EL GUANTE DE GALLOWS

El Cáliz se halla cerca de la entrada de la Boca del Dragón, pero la palanca para activar la puerta estea a la derecha del altar. Activá todos los otros switches que están en la habitación detrás de la Boca del Dragón y la puerta se abrirá.
Usá la Armadura de Dragón para pasar por la Boca del Dragón. El fuego es un buen aliado contra los no-muertos que hay aquí. Hay dos salidas: tomá la que está detrás de la puerta de la Star Rune.
Ravenhooves tiene una Botella de Vida para vos... y la vas a necesitar.



DIFICULTAD:



ITEMS:



18. LAS RUINAS MALDITAS

Hallarás el Cáliz en la segunda torre a la izquierda de la entrada del nivel. Asegurate de salvar la vida de los granjeros para poder tener suficientes almas para llenarlo.
El desafío de este nivel es algo complicado. Primero, debés llevar las gallinas hacia la comida que hay sobre el puente. Éstas comerán y dejarán a la vista un switch. Luego, matá a los Shadow Demons y apagá los fuegos de los granjeros. Activá el switch para liberarlos y corré a lo largo de la pared exterior hasta que halles la Chaos Rune. Subí hasta el nivel superior y usá la Chaos Rune en la puerta. Dejate caer por el piso de la cámara del Rey Peregrino y, antes del puente de piedra, entrá por la puerta de la izquierda. Ubicá la corona de Peregrino en el trono que está en su cámara. Te llevará hacia el switch de la lava. Activá el switch y despachá a los dos golems. Agarrá la Earth Rune y corré hacia el Cáliz, matando a todos los Shadow Demons en el camino. Deberías tener el 100% de las almas justo antes de llegar al Cáliz. Usá la Earth Rune para detener el derramamiento de aceite y ubicate sobre la catapulta para volar por encima de la pared.
En el Hall de los Héroes, la Warrior Queen sólo te dará dos Vials usados.

DIFICULTAD:



ITEMS:







Estrategias



19. EL BARCO FANTASMA

El Cáliz estea oculto en un nido de cuervos. Saltá sobre una de las paletas de la máquina-ventilador que está en el medio del barco. Ésta te llevará hacia una jaula que, a su vez, te llevará hacia el nido.
Derrotar al boss no es fácil. Usá el fuego que tenés en frente para encender tu antorcha y prendé cada cañón hasta que lo hayas impactado cinco veces.
Tené mucho cuidado con las pilas de huesos.
En el Hall de los Héroes, Sturnguard te recompensará con cuatro cofres de oro.





DIFICULTAD:



ITEMS:



20. EL HALL DE ENTRADA

Luego de derrotar a los Imps en el vestíbulo, debés introducirte por un corredor que terminará por dividirse en dos caminos. Metete por el de la derecha y llegarás al Cáliz.
La clave aquí es evitar que los Imps se roben tus cosas. La Espada Mágica funciona de maravillas con ellos. Pero, si llegaran a robártela, podés usar Throwing Axe (hacha para lanzar).
Dirk Steadfast, en el Hall de los Héroes, te proporcionará otra Botella de Vida.





DIFICULTAD:



ITEMS:



21. EL APARATO DEL TIEMPO

Verás al Cáliz encerrado en un cristal. Golpeá la tumba y reposicioná los rayos para que destruyan el cristal.
Para abrir las puertas, debés reajustar las manos en el reloj maestro. Desactivá las máquinas de rayos rojos para conseguir una Moon Rune y una Botella de Vida. Mové el puntero hacia el tren de Zarok.
Tu verdadera recompensa es que podés formar parte del Hall de los Héroes. Andá hacia la mujer que está en el medio de las escaleras, y ella te dará tres Vials usados. Es la última parada antes de Zarok.









DIFICULTAD:



ITEMS:





22. LA GUARIDA DE ZAROK

El primer Cáliz está escondido en un sub-juego con la Bruja del Bosque. Andá hasta ella (a la izquierda de la entrada) y seguí sus instrucciones. Si tenés éxito en tu misión (hallar siete piezas de ambar, liberar seis hadas y derrotar a la Reina Hormiga), la Bruja te dará un palo de pollo y las hadas te darán acceso al Hall de los Héroes.
Derrotar a la Reina Hormiga es fácil si tenés lanzas. Primero, destruí sus 'zumbadores' y, cuando alce la cabeza para soltar las piedras de las cavernas, dale con la lanza. Te llevará dos rounds liquidarla. Usá el martillo con las hormigas.
En el Hall de los Héroes, Ravenhooves te dará un Arco de Fuego que será indispensable para los enemigos voladores de los próximos niveles. Ahora, volvé al nivel de la Tierra Encantada.





DIFICULTAD:



ITEMS:







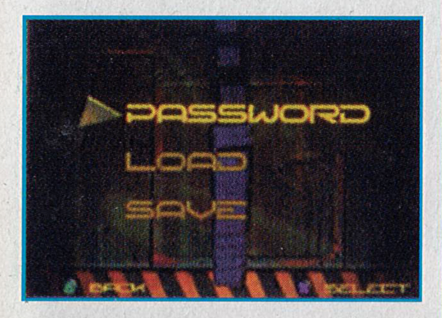
Trucos

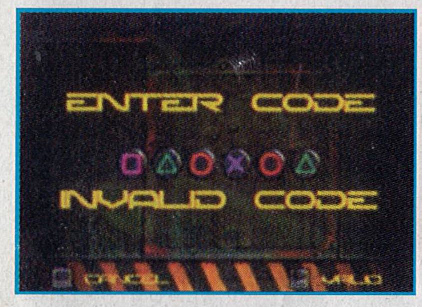
ACCESO PERMITIDO

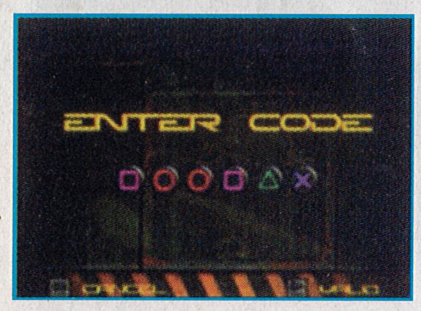
¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

– FADE TO BLACK
Trucos varios.

Debés ingresar a la pantalla de







Passwords e ingresart el código de activación de trucos: □Δ○X○Δ. Presioná START para aceptar el código y una aviso de 'código no válido'



aparecerá (Invalid Code). Ignoralo y salí de la pantalla. Volvé a la pantalla de Passwords e ingresá los siguientes códigos.
Escudo Ilimitado: □○○□ΔX.
Invencibilidad: ΔXΔΔ□○.
Salí de la pantalla de Passwords y comenzá tu juego.

– FIFA' 96
Trucos varios.

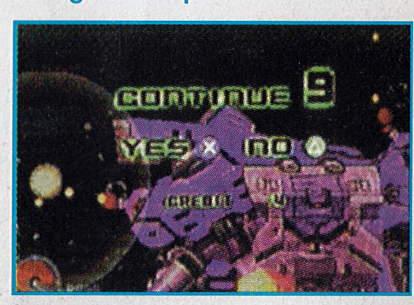
Efectos de luces: Si mantenés presionado el botón R1 en la pantalla de Instant Replay te dejará jugar con las luces. Presionando ← o → podrás variar el ángulo de las sombras, mientras que presionando ↑ o ↓ podrás variar su longitud.
Opciones Secretas: Comenzá un juego normalmente y poné pausa. Andá al menú de opciones e ingresá cualquiera de los siguientes códigos.
Paredes invisibles: XXXΔ□□□Δ.
Bola curva: Δ□XΔXX.
Super Power: Δ□ΔΔΔΔΔΔΔΔ.
Super arquero: □□□□□ΔΔΔΔΔ.
Super delanteros: □□□□□ΔX.
Super defensores: ΔΔΔΔΔXΔ.
Equipo Estúpido: □ΔX□ΔX.
Dream Team: □□ΔΔXX□□.

– HELLO KITTY'S CUBE FRENZY
Opciones bonus.



Cuando las palabras "Push Start" aparezcan en la pantalla de título, presioná ↑↑↓↓←→←→↓↑. Si ingresaste el código correctamente, oirás un sonido. Luego, presioná START para acceder a nuevas opciones, incluyendo modos ocultos y ver las escenas animadas finales.

– R-TYPE DELTA
Códigos múltiples.



STREET FIGHTER ALPHA 3
¡Te mostramos los 32 finales!
(3º parte)



• Al ser un soldado genéticamente mejorado, Juli siente un dolor enorme al ver a Bison destruído.



• Afortunadamente, Cammy llega a tiempo para ubicar el cuerpo de Juli en el Psycho Drive.

Juni









Selección de nivel: Usá las bombas más de 10.000 veces.
9 créditos: Jugá durante más de tres horas.
Modo de juego libre: Jugá durante más de seis horas.
Power Armor: terminá el juego en la dificultad 'Human' o más alta, o jugando el juego más de 100 veces.

– STREET RACER

Trucos varios.

Andá a la pantalla de Options y posate sobre "Cup Password". Luego, ingresá cualquiera de los siguientes códigos.
Opciones Avanzadas: **turgey**.
Luego, configurá el juego de la





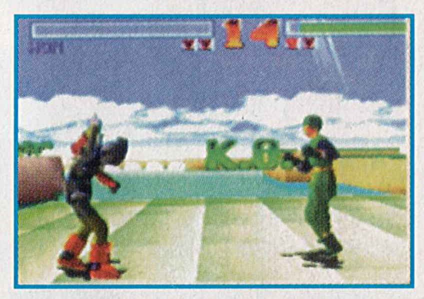


manera que quieras y comenzá a jugar (el auto chiquito es todo un desafío).
Platinum Cup: **dougal**
Silver Cup: **trafik**
Gold Cup: **nejati**
Luego de ingresar los códigos de las Cups, andá a la pantalla de "Cup Select" para elegir la Copa en la que querés participar.

– TOBAL N° 1

Muerte instantánea.

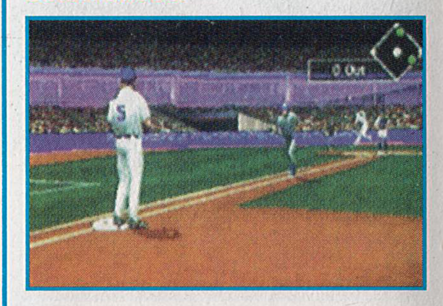
Este truco te permitirá matar instantáneamente a Hom. Para ello, primero debés seleccionar a Hom. Luego, mientras estás jugando, presioná R1+R2+L1+L2+Δ+⬇. Esto

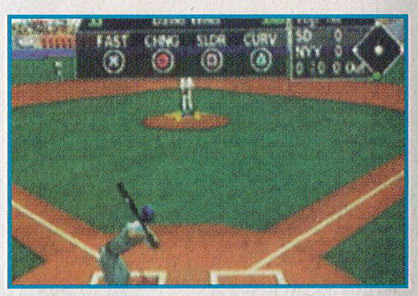


hará que Hom presione el botón de desactivación que posee en su espalda y que pierda el round instantáneamente.

– TRIPLE PLAY 2000

Home Run y Strikeout automáticos.





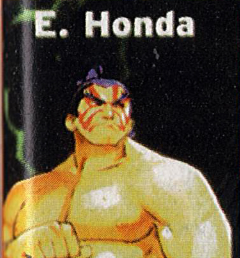
Home Run automático: Mientras estás parado en el plato, presioná y mantené presionado R1+R2+L1+L2 y presioná Δ□Δ○X□⬅➡. Si ingresaste el código correctamente, oirás un 'click'. Cuando golpees la bola, obtendrás un Home Run.
Strikeout automático: Mientras estás en el montículo, lanzando, presioná y mantené presionado L1+R1+L2+R2 y presioná ⬆⬇Δ□Δ○X□. Cuando lances la bola, conseguirás un Strike automaticamente.

– LUNAR: SILVER STAR

Mini-juego 'Lords of Lunar'.

Insertá el disco "Making of Lunar". Luego, cuando la secuencia del *detrás de escena* del juego comience, presioná ⬆⬇⬅➡Δ START. Serás llevado a una nueva pantalla de título llamada 'Lords of Lunar'. Vos y otro jugador

E. Honda





• Bison trata de introducir a Edmond en el Psycho Drive, pero éste responde con un violento Dosukoi.



• Honda consigue alcanzar el máximo daño, desintegrando por completo el cuerpo de Bison.



• Fei-Long enfrenta a Bison en una veloz y furiosa batalla, y consigue vencerlo (escenas de lucha muy cool).



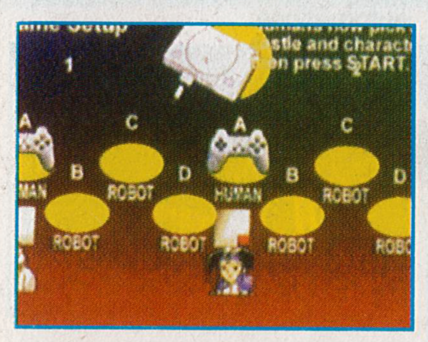
• Fei se hace famoso, no sólo como un renombrado Street Fighter, si no también como una estrella de cine.

Fei-Long





Trucos



pueden enfrentarse a seis jugadores de la máquina, y podés elegir el personaje que quieras para el castillo que debés defender, ajustar las opciones y mucho más.

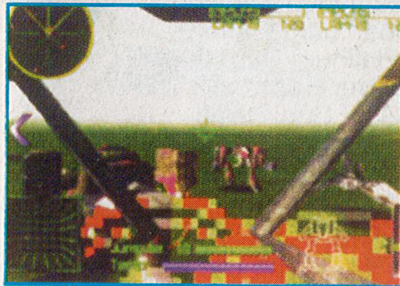
– MECHWARRIOR 2
Trucos varios.





En la pantalla de Passwords, ingresá cualquiera de los siguientes códigos y presioná X para aceptarlo. Si los ingresaste correctamente, oirás una voz de mujer confirmándolo.
Saltos Jet: #YX0/A>Y0L





Cruise Throttle: #AXO/A4TTA
Habilitar misiones: T<XO/AXA<=
Sobrecargar Mechs: #0X0/A>>0/
Variación extra: T#XO/AX<<<
Más Municiones: TOX0/AX>TU
Invencibilidad: ##X0/A><UZ
Nota: Según la versión del juego, puede ser necesario reemplazar "O" por "0" y viceversa. Intentá todas las combinaciones posibles.

– APOCALYPSE
Trucos y códigos.
Para activar estos trucos. pausá el juego y mantené pre-



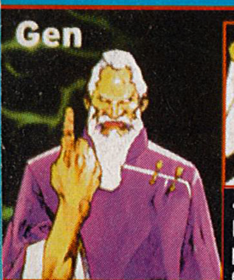


sionado el botón L1. Sin soltarlo, ingresá cualquiera de los siguientes códigos:
Invencibilidad: ↓ ↑ ← ← Δ ↑ → ↓.
Todas las armas: □○↑↓X□.
Desbloquear niveles: Δ↑X↓.
Info Debug: ↓↓Δ.

– TEST DRIVE OFF-ROAD 2
Camión Black Widow.



Para poder activar este fabuloso camión, primero comenzá un juego en World Tour, elegí una clase de auto y, en la pantalla de selección de transmisión, presioná y mantené presionado SELECT y luego presioná R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1. Si ingresaste el código correctamente, deberías oir un sonido confirmándolo. Luego, cuando la carrera comience, podrás tener bajo tu control al sensacional Black Widow o Viuda Negra.





• Gen derrota a Bison, simplemente por que se hallaba en su camino..



• La verdadera misión de Gen no tenía nada que ver con Bison, sino con Akuma.



• Guy concilia sus diferencias con Cody y parte a realizar sus propios objetivos.



• Estudiando su propia forma de artes marciales, Guy encuentra la paz en su *yo* interior.



Todas las armas, munición ilimitada e invencibilidad

Más de una vez, seguramente, has deseado poder barrer con tus enemigos sin contemplaciones en este trepidante juego de guerra. Y, más de una vez, te debés haber encontrado con que no tenés las armas indicadas o la cantidad de municiones necesaria o el enemigo te liquida antes de que puedas mover un dedo. Bueno, con este sensacional truco que te damos, esa sensación de impotencia va a quedar definitivamente en el olvido.

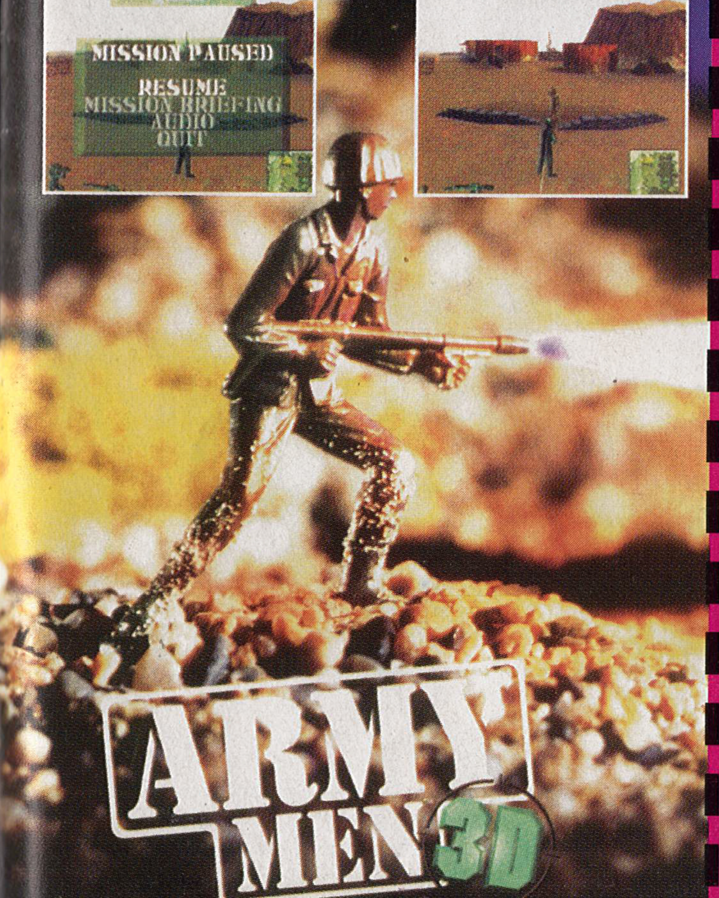
Todas las armas y munición ilimitada: Para poder ejecutar este truco, primero debés poner pausa durante un juego. Una vez hecho ésto, presioná rapidamente □, ○, R1, L1 y, luego, R1 y R2. Si ingresaste el código correctamente, las palabras "Power Up" aparecerán en la pantalla. Despausá el juego y verás que Sarge (tu personaje) tendrá todas las armas cargadas con munición ilimitada.

(Nota: Debés reingresar este código cada vez que entres a un nuevo nivel o si te matan).





Invencibilidad: Comenzá un juego nuevo y poné pausa. Ahora, presioná rapidamente □, ○, L1 y, luego, presioná L1+L2. Si ingresaste el código correctamente, Sarge se volverá invencible durante el resto del nivel en curso. Deberás repetir el código cada vez que pases a un nuevo nivel.





Pistas, carreras especiales y tablas.

- **Todas las pistas:**
En la pantalla del menú principal, presioná rapidamente ➔ ← ➔ ← ○□○□ y seleccioná cualquier Freeride Mode.

- **Correr contra Shawn Palmer:**
En el menú principal, presioná rapidamente □□□□□□□□. Luego, terminá la primera pista en modo World Tour en la primera posición para poder correr contra Shawn Palmer en la siguiente carrera.

- **Correr contra Mike Beallo:**
En el menú principal, presioná rapidamente □□□□□□○○. Una vez hecho ésto, terminá la primera pista en modo World Tour en la primera posición para poder correr contra Mike Beallo en la siguiente carrera.

- **Correr contra Nicola Thost:**
En el menú principal, presioná rapidamente □□□□□□□○. Una vez hecho ésto, terminá la primera pista en modo World Tour en la primera posición para poder correr contra Nicola Thost en la siguiente carrera.

- **Tabla Big Air:**
En el menú principal, presioná rapidamente ➔ ← ➔ ← □□□○. Luego, en la pantalla de selección de tabla, elegí la Pitbull.

- **Tabla TD5:**
En el menú principal, presioná rapidamente ➔ ← ➔ ← □□○□. Luego, en la pantalla de selección de tabla, elegí la Pitbull.

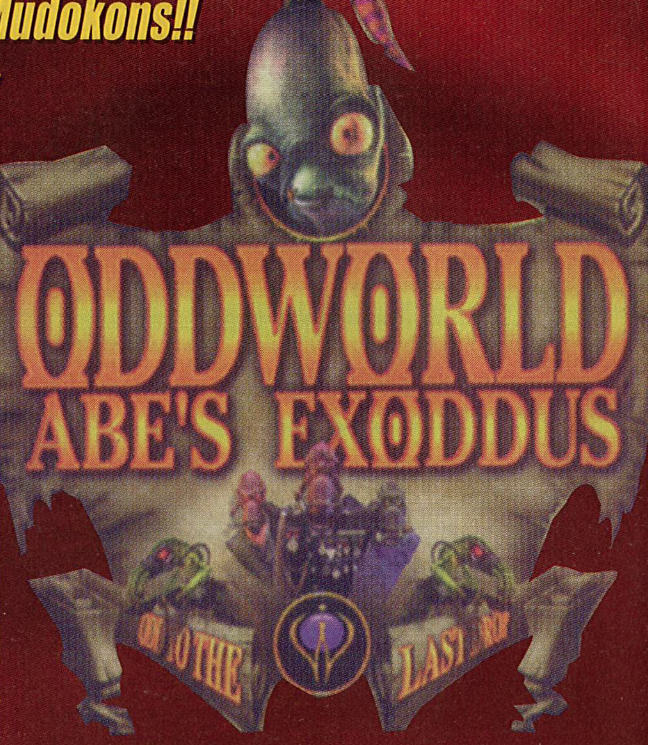
- **Tabla de Steve:**
En el menú principal, presioná rapidamente ➔ ← ➔ ← □□○○. Luego, en la pantalla de selección de tabla, elegí la Pitbull.

- **Tabla de Jimmy:**
En el menú principal, presioná rapidamente ➔ ← ➔ ← □○○○. Luego, en la pantalla de selección de tabla, elegí la Pitbull.



¡¡Estrategias para hallar a los 300 Mudokons!!
-2º Parte-

En el número pasado te entregamos la primera parte de las estrategias completas para hallar a los 300 Mudokons y poder tyreminar el juego con el máximo de efectividad. Acá tenés la segunda y última parte, en donde se detalla el nivel más extenso de todo el juego en lo que respecta a los Mudokons...



Claves de los mapas:

(#'s) : Letra o número correspondiente al texto.

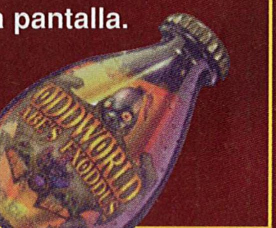
(#'s) : Cantidad de Mudokons en esa pantalla.

SECRET! : Hay un secreto en esa pantalla.

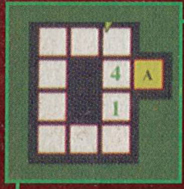
: Camino.

: Pantalla.

: Punto de partida.

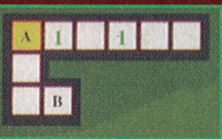


SoulStorm Mines



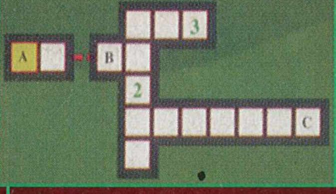
Entrada (5 Mudokons)

A. La Brewery es bastante directa. Todos los Mudokons están a la vista. No hay ninguno oculto.



Zulag 1 (2 Mudokons)

A. Abrite camino hacia la derecha y tomá control de un Glukkon. Hacé que este Glukkon haga todo el trabajo sucio por vos.



Zulag 2 (5 Mudokons)

A. Este es bastante complicado, así que no te preocupes si te sentís algo frustrado. Comenzá yendo a la derecha.

B. Bajá por el ascensor y tomá control de uno de los Sligs voladores. Hacé que uno mate al otro y usá el Slig para encargarte de todas las minas que hay en las pantallas siguientes. Llevalo hasta el campo eléctrico de abajo y accioná la palanca. Ya terminaste con él. Llevá otro Slig volador al campo eléctrico de la jaula de acero. Entrá en la jaula y tomá el camino inferior. Accioná la palanca para matar al otro Slig y andá al camino superior. Accioná la palanca para hacer bajar la puerta y destruí al Slig. Ahora, con tu cuerpo normal, podés volver a la puerta BRP02C14 y liberar a los Mudokons. Luego, abrite camino hacia 3, el final del nivel.

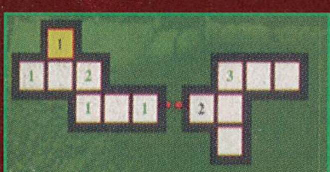
C. Por acá salís al siguiente Zulag.



Zulag 3 (5 Mudokons)

A. Rodá por debajo de todas las series de cuchillas. Luego, subí hasta arriba de todo y desactivalas todas. Luego de ésto, llevá a los Mudokons de vuelta hacia la primera pantalla para salvarlos.





Zulag 4 (8 Mudokons)

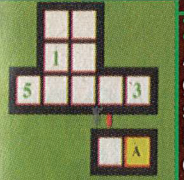
A. No acciones la primera palanca todavía. Andá a la derecha y matá a los Sloggies primero. Luego, poseé al Slig y hacé que mate a los Slogs.

B. Luego de una pequeña escena sobre los Estractores de Lágrimas, debés ir a la derecha y abrirte camino para activar el switch y liberarlos. Salí por 2 para entrar al Zulag 5.



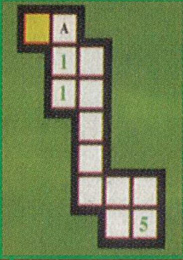
Zulag 5 (3 Mudokons)

A. Este quinto Zulag no es complicado, pero los Mudokons son un verdadero problema. Andá a la izquierda por la puerta y pasá por detrás de los dos Sligs del medio. Arrojalos por la trampa con el switch. Hacete amigo del Mudokon y continuá por el camino superior. Liberá a los siguientes dos Mudokons y salí hacia el próximo nivel.



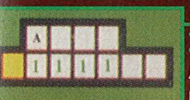
Zulag 6 (9 Mudokons)

A. La parte difícil de este Zulag es llegar a tiempo hasta los Mudokons que se están peleando entre sí. Llegarás hasta ellos y activarás una palanca que soltará agua sobre la cabeza de uno de ellos. Este se enojará y comenzará a golpear al otro. Debés llegar hasta ellos rapidamente y decirles "Stop it!", o se matarán el uno al otro.



Zulag 7 (7 Mudokons)

A. Debés llegar al primer Mudokon a través del taladro. Es ciego, así que tratalo debidamente. Luego, agarrá al segundo y al tercero. Tomá unos huesos del saco y bajá por el ascensor. Cuando quieras esquivar a los Slogs, arrojá unos cuantos huesos para distraerlos.



Zulag 8 (4 Mudokons)

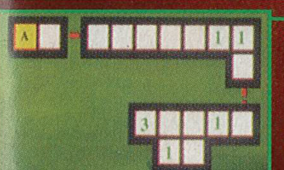
A. Una vez que tengas al Slig volador poseído, este nivel es un chiste. Primero, debés correr hasta la última pantalla, esquivando a todos los Slogs. Por ahora, simplemente esquivalos: los matarás más tarde con el Slig volador. Poseé al Slig en la última pantalla, andá hasta arriba de todo y accioná las palancas parta soltar a los Mudokons. Corré de vuelta con Abe y acompañá a los Mudokons a la puerta.



Zulag 9 (11 Mudokons)

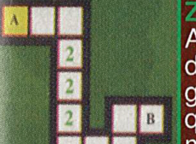
A. Poseé al Glukkon aquí, ya que lo usarás bastante en este nivel (acordate de que, cuando impartís órdenes, son tomadas como una sola órden larga, y no como distintas órdenes separadas).





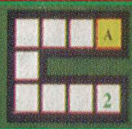
Zulag 10 (7 Mudokons)

A. La parte difícil de este nivel es que debés usar a los Sligs del fondo para que maten a los Sligs que están en primer plano (una gran técnica para los niveles del principio). Abrite camino a través de los primeros, posesionate de un Slig y despachá a los que están en el fondo. Una vez que tengas a los siete Mudokons, dirigite hacia la salida.



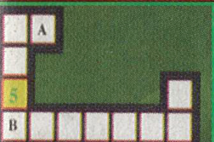
Zulag 11 (6 Mudokons)

A. Corré a la derecha y accioná la palanca de arriba. Tomá posesión del Slig y encargate de los Sligs de abajo. Debajo de éstos, quedan algunos Sligs más que debés matar, pero tené cuidado con los que están en el fondo disparándote. Activá la palanca y lo habrás conseguido. Obtené el poder curativo del Mudokon que está en el fondo y curá a los demás..



Zulag 12 (2 Mudokons)

A. Andá más allá de los Greeters y ponete detrás del Slig. Poseelo y matalo. Luego, lanzá un 'gas' para poseer al Slig que está una pantalla más allá (no olvides llevar con vos un Soulstorm Brew extra). Cuando llegues a la salida, te saltearás el Zulag 13 para pasar directamente al Zulag 14.



Zulag 14 • Parte 1 (5 Mudokons)

A. Este es un nivel muy sencillo, que no requiere de ningún tipo de habilidad para ser superado. Eso sí: asegurate de volver sobre tus pasos una vez que hayas liberado a los Mudokons. Saltá dentro del caño en la esquina inferior izquierda, que te llevará a la salida alternativa. Ahora, podrás ir al verdadero Zulag 13 (llamado Zulag 14 • Parte 2).

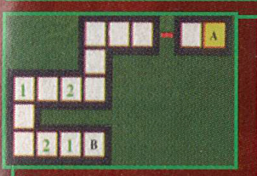


Zulag 14 • Parte 2 (3 Mudokons)

A. Esta parte no es tran sencilla como parece. Debés mantenerte oculto entre las sombras y evitar a los Sligs. La mejor ayuda es grabar seguido el juego y mantenerte escondido un paso más lejos que el mismo poste (estarás dentro de las sombras tecnicamente, aunque parezca que no). De esta manera, podés tener ese paso extra sobre tus enemigos.



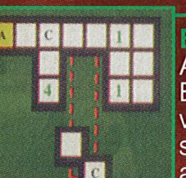
B. Salí por acá hacia el Zulag 14, parte 3.



Zulag 14 • Parte 3 (6 Mudokons)

A. Deberás poseer un Glukkon y hacer que active los altavoces de todo el nivel. Podrás salvar a los Mudokons al final del nivel, así que no te preocupes por ellos hasta entonces.

B. Salí y dirigite al Brewery Ender.



Brewery Ender (6 Mudokons)

A. Comenzá el nivel acá y seguí hasta el punto 2.

B. Una vez aquí, deberás accionar la rueda para activar el tiempo. Tenés solamente cuatro minutos para salir. Agarrá al primer Mudokon y bajá con él por el ascensor. Llegá hasta el fondo y pasá corriendo al Slig volador. Abrí la puerta con el segundo switch (para este momento, solamente te deberían quedar 2 minutos de tiempo). Agarrá al Mudokon y atravesá corriendo dos pantallas, esquivando los taladros (usá la técnica del rol para hacer que el Mudokon reaccione más rápido). Hacé que el primer Mudokon se encargue del switch inferior, mientras vos te encargás del superior. Hacet amigo del segundo Mudokon y llevalos una pantalla arriiba. Luego de trabajar sobre los tres switches, subí una pantalla más para llegar al Shrykull Power.

C. Usá el Shrykull Power, doblá la rueda y bajá dois pantallas. Agarrá a los últimos cuatro Mudokons. Cantá y saltá a través del portal.



Recordá que si gritas "All'ya" (L2 +∆) podrás llamar a todos los Mudokons que se encuentren en la pantalla. Esto es importante para el nivel final y algunas pantallas algo complicadas.



LOS TRUCOS DEL FUTURO

STRATEGY BY DESIGN

Para realizar estos trucos, primero debés activar el modo Cheat. Para ello, mantené presionado el botón START en el control 2 y encendé la Playstation. No sueltes el botón hasta que el menú principal aparezca. Luego, en la pantalla del meniú principal o mientras el juego está en pausa, presioná L1, R1, R2, L1, SELECT, START para activar el modo Cheats. Te darás cuenta de que funcionó si el menú de opciones para las Campañas 2 y 3 se ha activado. Ahora, estás listo para ingresar cualquiera de los siguientes códigos:

Activar cambio de nivel
Mientras estás jugando, presioná SELECT en el control 2.

Activar el modo dios
Mientras estás jugando, presioná △ en el control 2. Ésto también te permitirá ver los objetos ocultos.

Activar poder infinito
Mientras estás jugando, presioná ○ en el control 2.

Activar todos los items
Mientras estás jugando, presioná X en el control 2.

Activar la fuerza de Super Unidad
Mientras estás jugando, presioná ↑ en el control 2.

Activar la fuerza de Unidad Débil
Mientras estás jugando, presioná → en el control 2.

Completar investigación en curso
Mientras estás jugando, presioná ↓ en el control 2.

Estructuras adicionales
Mientras estás jugando, presioná R1 en el control 2.

Unidades adicionales
Mientras estás jugando, presioná R2 en el control 2.

Activar Debug
Mientras estás jugando, presioná ← en el control 2.









MORTAL KOMBAT® TRILOGY





¡Los trucos definitivos para el kombate mortal!

Selección de Kombat Zone • En la pantalla de Player Select, ubicate sobre Sonya y presioná ↑+START. Oirás una explosión y verás que la pantalla se sacude. Ahora, luego de seleccionar tus luchadores, podés elegir el nivel en el que pelearán.

Chameleon • En la pantalla de Player Select, seleccioná cualquier ninja. Inmediatamente, mantené presionado ←+R1+R2+∆+□. Cuando la batalla comience, tu ninja explotará y se transformará en Chameleon.

Konfiguración secreta • En la pantalla de Options, verás un menú con el signo"?" en el medio de las cajas de opciones. Para activarlo, simplemente mantené presionado ↑+L1+L2+R1+R2 durante un segundo. Oirás una explosión y verás que la pantalla se sacude. En este menú, podrás elegir entre las siguientes opciones:

Instant aggressor: El medidor 'aggressor' se llenará luego de un solo golpe.

Daño de boss normal: El daño producido por un boss será igual al de un luchador normal.

Daño bajo: El daño producido por un luchador luego de un golpe es mínimo.

Recuperar salud: El medidor de salud se llenará un poco luego de cada golpe.





GENTILEZA DE **MORTAL KOMBAT REVISTA OFICIAL**

Resident Evil 3 Nemesis

Si los zombies te caen mal y la única forma de mejorarte es volándoles los sesos y decorar las paredes con sus intestinos, estás de parabienes. Capcom está a punto de lanzar uno de los juegos más esperados en la historia de la Playstation: Resident Evil 3.

A través de la historia de los videojuegos, han sido muchos los exponentes que han quedado en la memoria y la predilección de los jugadores de todo el mundo. Pero pocos han tenido el éxito arrollador de la serie de *Resident Evil*. Y Capcom ha decidido saciar nuestra interminable sed de zombies.

Foto 1: Definitivamente, este juego no es para gente de corazón débil. La sangre y la aberración se esconden detrás de cada recodo, y nos encontraremos con muchas y desagradables sorpresas.

Foto 2: Esta es la pantalla del inventario. Capcom decidió mantener su simplicidad y la facilidad de su interface para que los jugadores no se confundan.

Foto 3: Para que tu inventario -de espacio limitado- no se vea atiborrado de objetos inútiles, el juego te preguntará automáticamente si querés deshacerte de los objetos que ya no necesitarás.

Foto 4: Dado que los zombies son ahora muy veloces, es mejor mantener la distancia y dispararles desde algún rincón.

Foto 5: Apenas atravieses esta puerta, al comienzo del juego, ya no estarás a salvo. Los zombies comenzarán a perseguirte a medida que tratás de llegar a la estación de policía.

Foto 6: A pesar de que la mayoría de los niveles son cerrados y claustrofóbicos, el tamaño de algunos (como este almacén) hace que hallar objetos sea una ardua tarea. Será necesario revisar minuciosamente cada rincón y cada estante.

Foto 7: Tres zombies al mismo tiempo es una gran desventaja. Ya mataste a uno, pero el segundo te ha atrapado y el tercero probablemente te coma... A menos que agarres ese sombrero de fiesta y pretendas ser Michael Jackson.

Foto 8: Por primera vez, los zombies podrán bajar las escaleras para atacarte. Cuando bajes por acá por primera vez, creerás que ya acabaste con todos... Grueso error. Esta desagradable sorpresa te estará esperando...

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.



Deep Cover Gecko

GALERIA DE CODIGOS

Códigos para trucos



Abriendo el Vault: Es posible acceder a una tonelada de trucos a través del Vault. Pero primero debés abrirlo. La clave para conseguir ésto es hallar los cuatro Vaults en los niveles secretos. Una vez que accedas a un nivel secreto, este Vault que podés agarrar, aparecerá luego de que consigas 50 Monedas Mosca.

1 • La "A" de Arson: Podés acceder a este nivel atacando a las tres grandes computadoras en el nivel Mission Control. Una vez que lo hayas conseguido, la pared que está detrás de la pintura en el segundo piso, se abrirá y te dará paso al primer nivel secreto.







2 • Brave Heartless: Este nivel está ubicado en lo alto de un risco en el nivel Lake Flaccid. Debés atacar la entrada a la mina para poder tener acceso a él.





3 • Cheesy Rider
El último nivel secreto se encuentra ubicado del otro lado de la pared en Funky Town.





4 • The Abysmal
Podés hallar este nivel secreto en Slappy Valley. Está ubicado cerca del pequeño pozo de agua en la cueva.



Códigos del Vault

Una vez que hayas ingresado al Vault, ingresá cualquiera de los siguientes códigos en la computadora.
(Nota: El resto de los códigos fueron publicados en la Club Playstation #7).



Jugar como Alfred • □X△○☆☆

Menú de selección de nivel • □○○△XX (presioná SELECT durante el juego para activar el menú).

One-liners • □△X☆□X (presioná SELECT durante el juego para oir una voz al azar).

Secuencia de video 1 • ○△□☆◆☆.

Secuencia de video 2 • X◆☆△△○.

Secuencia de video 3 • ◆☆□X△○.